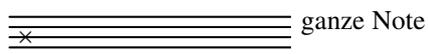
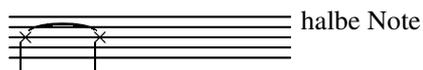
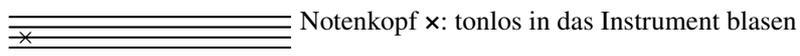
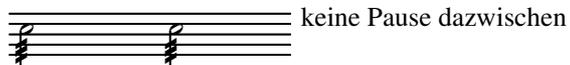
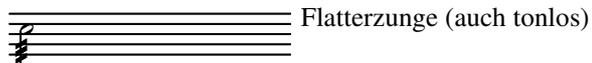


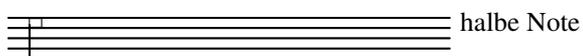
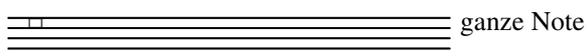
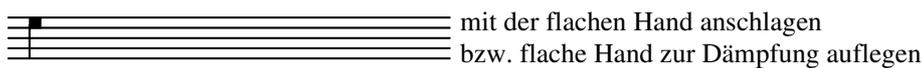
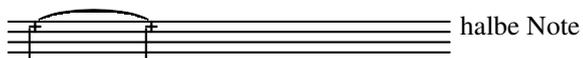
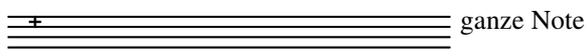
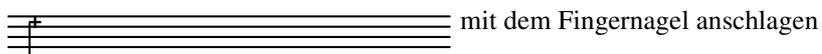
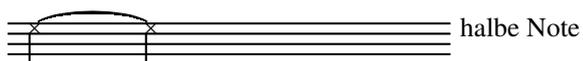
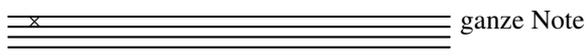
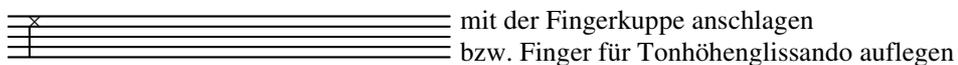
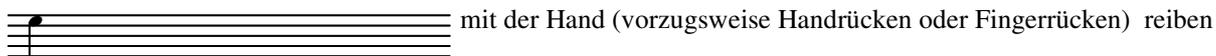
Spielanweisungen

Trompete:



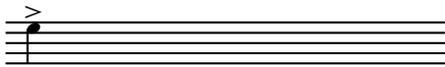
Bombo:

Notenköpfe:

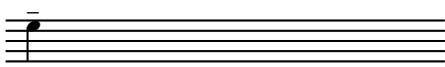


Artikulation ♪ (reiben):

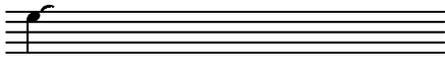
das Fell gleichmäßig reiben;
die Hand muss anschließend tonlos abgehoben werden
Haltebogen: über die gesamte Dauer hindurch gleichmäßig reiben



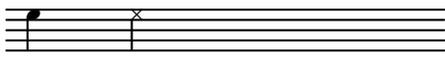
reiben mit deutlichem Ansatz



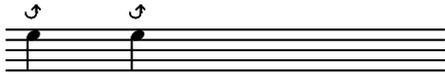
reiben während der notierten Dauer, anschließend Hand liegen lassen,
so dass der Klang abrupt abgebrochen wird.
Der Finger kann über die notierte Dauer hinaus liegen bleiben.



reiben während der notierten Dauer, anschließend Hand abheben,
so dass ein Nachklang entsteht



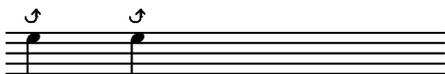
zwischen dem Reiben mit dem Handrücken und dem Anschlag mit der Fingerspitze
entsteht eine kurze Pause



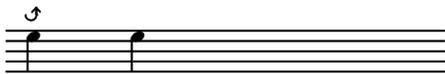
reiben mit kreisender Bewegung
der Effekt ist eine variable Dynamik, etwa:



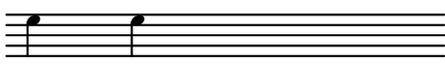
jeweils 1-mal kreisen



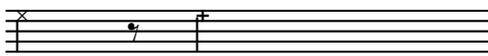
2-mal kreisen
keine Pause dazwischen



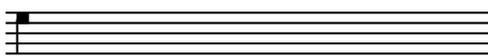
1-mal kreisen, dann gleichmäßig ziehen
keine Pause dazwischen



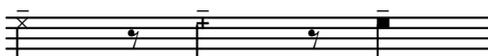
2-mal gleichmäßig ziehen
kurze Pause dazwischen

Artikulation x, +, ■ (anschlagen):

mit der Fingerkuppe bzw. dem Fingernagel kurz anschlagen
klingen lassen



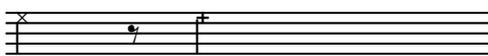
mit der flachen Hand kurz anschlagen
klingen lassen



-: Finger bzw. Hand nach dem Anschlag liegen lassen
kurzer trockener Klang



rasche Schlagfolge mit wechselnden Fingern
keine Pause dazwischen



es bleibt dem Spieler überlassen, je nach den dynamischen Erfordernissen
mit mehreren Fingern gleichzeitig anzuschlagen

Tonhöhenglissando:

einen Finger tonlos auf die Fellmitte auflegen
Tonhöhe durch Fingerdruck regeln



← Anschlagstelle

← Finger in der Fellmitte

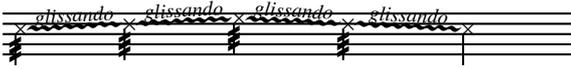
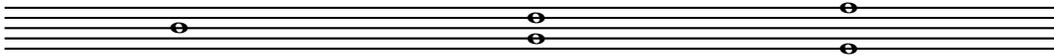
p Die dynamische Vorschrift gibt die Anschlagstärke der oberen Noten an.
Das Glissando wird durch variablen Fingerdruck erzeugt

-: Finger liegen lassen

o: Finger tonlos auflegen

Klangfarbenglissando:

wird durch Variation der Anschlagstelle erzeugt

**Anschlagstellen:**

Fellmitte

zwischen Rand und Mitte

direkt am Rand
- trockener Klang

← rechts von der Mitte

← links von der Mitte

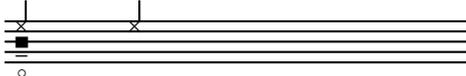
(rechts bzw. links:
Vorschlag, bleibt dem
Spieler überlassen)**Hände:** rechte Hand

linke Hand

(Vorschlag, bleibt dem Spieler überlassen)

Dämpfung:

flache Hand tonlos auf die Fellmitte auflegen



← Anschlagstelle

← flache Hand auf der Fellmitte

p Die dynamische Vorschrift gibt die Anschlagstärke der oberen Noten an.

-: Hand liegen lassen

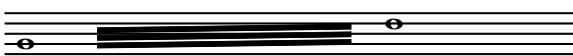
o: Hand tonlos auflegen



Falls die Anschlagstelle in der Nähe der Fellmitte ist, kann die Dämpfung aus Gründen der Übersichtlichkeit im danebenliegenden Zwischenraum notiert sein; die Hand liegt jedoch auf der Fellmitte

flache Hand am Rand des Fells auflegen;
schwacher Dämpfungseffekt

- ohne o:

mit einem Finger der linken Hand anschlagen und Finger liegen lassen
(ergibt zusätzlich einen Dämpfungseffekt für den Anschlag mit dem Finger der rechten Hand)**Reiben:**im notierten Tempo zwischen den notierten Stellen hin und her reiben
keine Pausen dazwischenzwischen den notierten Stellen so schnell wie möglich reiben
diminuendo: die Umkehrpunkte rücken näher zusammen
crescendo: die Umkehrpunkte rücken weiter auseinander

